

모드하기의 문화적 실천에 대한 연구: <엘더스크롤 IV: 오블리비언>의 커뮤니티를 중심으로*

박근서**

비디오게임은 기존 미디어들과 구분되는 높은 수준의 능동성과 상호작용성을 제공한다. 비디오게임의 수용자는 단지 주어진 텍스트를 수동적으로 해석하는 존재가 아니라, 그것으로 어떤 행동을 하는 능동적 존재다. 게이머의 이러한 능동성과 상호작용성은 ‘모드하기’에서 가장 적극적으로 나타난다. 모드는 주어진 게임 텍스트를 게이머가 임의로 변경하여 자신의 뜻대로 사용하는 전위적이고 진보적인 미디어 수용 방법이다. 그러나 모드하기의 기술적 진보성이 그것의 문화정치적 의미의 진보성을 보장하지는 않는다. 이는 ‘엘더스크롤’의 <오블리비언> 게이머들의 경우에서 분명히 드러난다. 이들의 모드 사용은 선정적이며 남성중심적이었을 뿐 아니라, 이들 사이의 관계는 상징적 권위의 분포에 따라 불평형하게 정렬되어 있었기 때문이다. 모드는 진보적 기술임에는 틀림없지만, 그것의 문화정치적 의미 또한 진보적이라고는 할 수 없다.

주제어: 비디오게임, 게이머, 모드, 모드하기, 엘더스크롤

1. 서론: 문제제기

비디오게임에 대한 문화적 담론들 가운데 상당수는 그것을 전위적 문화 매체 혹은 콘텐츠로 간주한다. 비디오게임은 현실의 미디어-콘텐츠들 가운데 기술적으로 가장 진보한 형태를 가지고 있으며 기존 미디어들과는 비교할 수 없는 매우 높은 ‘상호작용성’을 구현하고 있기 때문이다. 예를 들어 볼터와 그루신(Bolter & Grusin, 2006)의 『재매개』 그리고 마노비치(Manovich, 2004)의 『뉴미디어의 언어』는 비디오게임을 새로운 미디어 패러다임에서 가장 중요한 사례로 다루고 있다. 이들의 저작에서 비디오게임은 디지털 미디어의 가능성을 극대화한 전형적 미디어-콘텐츠로 간주된다.

이러한 생각은 머레이(Murray, 1998), 터클(Turkle, 2003), 러시코프(Rushkoff, 1998), 율(Juul, 2005), 짐머만(Salen & Zimmerman, 2003)을 통해서 좀 더 정교한 형태로 발전한다. 이들은 비디오게임이 현재까지 어떠한 미디어-콘텐츠도 구현하지 못한 높은 수준의 능동성과 상호작용성을 기술적 수준에서 실현하고 있는 것으로 파악한다. 텔레비전 또한 어떠한 면에서 ‘상호작용적’이며 ‘능동적’인 미디어-콘텐츠가 될 수 있지만, 미디어 혹은 콘텐츠와 수용자 사이의 관계가 직접적이지 않다는 점에서 비디오게임의 수준에는 미치지 못한다. 텔레비전 혹은 기존 미디어에서 ‘상호작용성’과 ‘능동성’을 논의하는 수준은 대개 해석의 차원에 머물렀을 뿐이다.

물론 텔레비전 수용자들은 함께 시청하는 동료들과 활발하게 상호작용할 뿐 아니라 제작진에게 다양한 방법으로 그들의 생각을 전달한다. 그리고 자신의 입장에서 적극적이며 능동적인 해석을 시도하고 나아가 프로그램의 내용까지 바꾸려한다. 하지만 이 모든 행위와 실천은 텍스트와의 직접적

* 본 논문은 2010년 대구가톨릭대학교 교내일반연구비의 지원을 받아 연구된 결과입니다.

** 대구가톨릭대학교 언론광고학부(gspark1@cu.ac.kr)

인 관계에서 실시간으로 모든 것이 이루어지는 비디오게임과는 그 차원이 다르다. 상호작용성과 능동성을 제 아무리 강조하더라도 수용자는 여전히 텔레비전을 보고 있을 뿐이다. 그러나 비디오게임은 보는 것이 아니라, 하는 것, 보다 정확하게 말하자면 ‘가지고 노는 것(playing)’이다(James Newman, 2008; 박근서, 2009; Olli Sotamaa et. als., 2005; Holmes and Pellegrini, 2005).

비디오게임은 구경거리가 아니다. 수용자는 직접 머리를 쓰고 몸을 움직여 ‘실행’해야 한다. 그러므로 비디오게임은 이전의 미디어들과는 확연히 구분되는 특성 즉 시스템과 수용자의 ‘상호작용’과 수용자 주체의 ‘능동성’을 보인다. 이는 앞에서 언급한 텔레비전의 차이에서와 마찬가지로 일단 정도의 차이에서 시작되는 것이지만, 그 정도에서 수준을 달리함으로써 질적 차이로 상승되는 것이다. 특히 최근 들어 그에 대한 관심이 점점증하고 있는 몇 가지 비디오게임의 특별한 양상들, 이를테면 모드(mod), 머시니마(machinema), 핵(hack) 등과 같이 비디오게임 텍스트에 직접적으로 가해지는 수용자의 ‘작용’은 ‘상호작용성’과 ‘능동성’이 결코 허사가 아님을 증명한다.

이러한 상호작용성과 능동성을 중심으로 드러나는 비디오게임의 기술적 진보성은 특히 ‘모드’에 이르러 그 절정을 보여준다. 게임엔진 혹은 게임 툴 키트(tool kit)을 이용해 영화나 애니메이션을 만드는 머시니마, 자기 나름에 맞게 게임 파라미터를 손보는 핵 등과는 다르게, 모드는 수용자 스스로 게임을 재창조하는 가장 적극적인 형태의 실천 방법이다. 모드에 있어서 비디오게임의 ‘의미 있는 도전’은 단지 주어진 콘텐츠에 국한되지 않는다. 모드하는(modding) 수용자들은 게임 텍스트 자체를 멋대로 뜯어 고쳐 그것을 이전과는 전혀 다른 새로운 게임으로 재구성함으로써 주어진 텍스트라는 한계를 초월해버린다. 즉 모딩하는 수용자는 주어진 지배적 해독을 거부하고 새로운 해석을 덧붙이는 해석적 전위가 아니라, 텍스트 자체에 직접 작용하여 그 형태를 변형하고 그 용도를 전도하여 스스로의 쓰임에 맞게 전유하는 수행적(performative) 전위이다.

여기에서 하나의 중요한 문제가 야기된다. 비디오게임은 전위적 미디어-콘텐츠로서의 특성을 갖는다. 그것은 무엇보다 기술적인 측면에서 그리고 그러한 기술적 조건이 지원하는 수용자들의 문화적 실천 양상에 있어 기존과는 다른 진보적 양상을 보인다. 하지만 이러한 기술적 진보성이 곧 이들의 문화적 실천을 진보적인 것으로 만드느냐는 것이다. 물론 기술적 전위는 어떠한 면에서 문화적 전위의 출현을 용이하게 하는 측면이 있을지 모른다. 아무래도 기술적 측면에서의 진보성은 이전의 개념과 이데올로기로부터 이탈하지 않는 한 제대로 포착하기 힘든 면이 있기 때문이다. 하지만 기술적 차원의 진보가 문화적 실천의 진보를 보장하지는 않는다.

본 논문에서 연구자는 수용자들이 모드를 어떻게 이용하는지 그리고 모드의 수용과정에서 그들의 관계는 어떻게 구성되고 있는지 살펴보고자 한다. 이를 통해 연구자는 비디오게임 수용자들의 특수한 실천 양상 가운데 하나인 모드하기가 지닌 기술적 진보성이 그들의 문화적 지향을 진보적인 것으로 재구성하고 있는지 검토하고자 한다. 이미 많은 사람들이 비디오게임의 능동성과 상호작용성에 대해 논의했다. 게임은 읽거나 보는 것이 아니라 ‘하는 것’이며, 따라서 비디오게임은 주어진 텍스트가 아니라, 만들어지는 텍스트 혹은 쓰여지는 텍스트(writerly text)라는 명제는 이미 식상하고 진부한 주장이 되어버렸다. 그러나 비디오게임의 능동성과 상호작용성에 대한 탐구는 여전히 중요하다. 왜냐하면 (비디오게임의) 능동성과 상호작용성의 구체적인 내용과 양상을 구체적으로 언급하고 있는 연구 사례는 드물기 때문이다.

2. 비디오게임의 수용자, 능동성과 상호작용성

모드와 그것을 둘러싼 비디오게임 수용자들의 상호작용적이며 능동적인 문화적 실천의 의미에 대해 논의하기 위해서는 먼저 비디오게임 수용자, 능동성과 상호작용성의 개념을 정의해야 한다. 비디오게임 수용자의 정의는 능동성과 상호작용성의 개념에 근거해야 하며, 능동성과 상호작용성은 비디오게임 수용자의 개념에 의지해야 하기 때문에 이들에 대한 논의는 동어반복적인 순환논법에 빠질 가능성이 높다. 그럼에도 불구하고 이들 개념의 의미를 살펴보는 일은 앞으로의 논의를 위해 필요하다.

우선 비디오게임의 ‘상호작용’은 현상적으로 두 가지 차원에서 발생하는 것처럼 보인다. 첫째 비디오게임 시스템 혹은 텍스트와 수용자 사이의 상호작용, 둘째 수용자와 수용자 사이의 상호작용이 그것이다. 개념적으로는 비디오게임과 비디오게임 사이의 상호작용 또한 가능하겠지만 현실적으로 그러한 사례를 찾아보기 힘들고, 수용자 행위를 배제시키는 개념이라 그 자체로 성립하기 힘든 조합이다. 여기에서 시스템과 수용자 사이의 상호작용은 이를테면 <테트리스>의 1인 플레이와 같이 비디오게임의 AI 혹은 프로그램 자체와 수용자가 서로를 상대로 행위를 주고받는 경우(행위의 교환)를 말한다. 그리고 수용자와 수용자 사이의 상호작용은 <철권 6> 등의 대전 액션 게임에서 2인 플레이를 하듯 비디오게임 프로그램을 매개로 수용자와 수용자가 서로 행위를 교환하는 경우를 말한다.

그런데 비디오게임의 본성에 보다 가까운 형태의 상호작용은 수용자와 비디오게임의 상호작용이라고 할 수 있다. 왜냐하면 비디오게임에서 수용자들 사이의 상호작용은 대개 수용자와 시스템 사이의 상호작용을 전제로 할 뿐 아니라, 수용자들 사이의 상호작용이 없는 비디오게임은 가능한 반면 수용자와 시스템이 상호작용하지 않는 비디오게임은 상상할 수 없기 때문이다. 물론 수용자들 사이의 상호작용이 게임의 중심이 되는 비디오게임들이 있을 수 있지만, 어떠한 종류의 게임이라고 하더라도 인터페이스를 통한 시스템과 수용자 사이의 정보 교환만큼은 반드시 충족시켜야 한다.

그러므로 비디오게임에서 상호작용의 일차적 의미는 수용자와 비디오게임의 시스템 혹은 텍스트 사이에서 발생하는 작용과 반작용에 있다. 이러한 유형의 상호작용은 RPG나 액션 게임 등에서 자주 볼 수 있는 수용자들과 ‘NPC’와의 관계 특히 몬스터들과의 전투에서 가장 전형적인 형태를 보인다. 라이언(Ryan, 2001)은 수용자와 시스템 사이에서 발생하는 상호작용을 ‘내재적 상호작용’이라 부르고 수용자와 시스템 바깥의 상호작용을 ‘외재적 상호작용’이라 칭한다. 그는 비디오게임의 상호작용을 설명하기 위하여 외재성(외적 상호작용)과 내재성(내적 상호작용)의 축에 탐험(해석적)-존재론(행위적) 축을 추가한다(윤태진 외, 2008, 82).

그러나 라이언의 상호작용 개념은 ‘비디오게임’이라는 시스템 혹은 텍스트와 바로 지금 상호작용하는 상황에만 적용될 수 있다는 점에서 보다 다양한 문화적 실천들을 담아내기에는 한계가 있다. 앞에서 언급한 모드, 머시니마, 핵 등과 같은 실천은 위의 상호작용 개념에서 볼 때 그것의 범주 바깥에 있는 현상이다. 모드, 머시니마, 핵 등은 텍스트에 근거하기는 하되, 그 행위가 비디오게임의 시스템 자체를 작용점으로 하는 메타적 실천이다. 모드는 텍스트의 구성요소를 변경하거나 혹은 그 구조 자체를 변형한다. 머시니마는 텍스트의 구성요소와 시스템을 이용해 새로운 텍스트를 생산하고, 핵은 텍스트의 규칙 혹은 상태를 규정하는 각종 파라미터를 변경하여 다양한 수준에서 게임텍스트를 조정(tune)한다.

이러한 새로운 형태의 상호작용은 관객성이론과 같은 기존의 수용자이론을 통해서 설명할 수 없는 것이다. 그러므로 해리스(Dan Harries)는 그동안 미디어연구, 특히 영상미디어에서 개진해온 ‘시청자(viewer)’라는 용어를 ‘게임하기’에 어떻게 적용할 수 있는지 논의한다. 그는 게임이 단지 시각적으로 수용하는 매체가 아니라 직접적으로 행위하고 ‘사용’하는 매체라는 점에 근거하여 ‘시청-사용자(viewser)’라는 새로운 용어를 제안한다(2002, p.172). 해리스는 비디오게임 수용자를 ‘관객성이론’의 틀 안에 있는 기존 해석적 미디어의 수용자들과 똑같이 취급할 수 없었다(Jenkins, 2003). 비디오게임의 수용자들은 주어진 텍스트를 다만 해석하는 데 머무는 ‘수동적’ 존재가 아니기 때문이다.

물론 해석적 실천이 텍스트에서 발생하는 유일한 활동 양식은 아니다. 바르트가 선언한 ‘저자의 죽음’이나(Barthes 1978), 라코우(Rana Rakow)가 제시한 ‘듣는 것에서 넘어선 읽기’의 개념(1999, p.66)은 이미 기존의 텍스트 형식들 또한 해석적 미디어의 범주를 넘어서는 실천의 양상들과 관련되며, 그 상호작용의 양상은 존재론적 수준-라이언의 표현대로라면-에 걸쳐 있음을 보여준다. 하지만 이러한 개념과 이론으로 비디오게임을 설명할 수는 없다. 왜냐하면 바르트와 라코우의 개념은 기존 텍스트의 범주를 넘어서 그것을 성찰한 결과지만, 비디오게임에서의 상호작용과 능동성은 그 자체의 범주 안에 있는 당연하고 자연스러운 결과이기 때문이다.

비디오게임의 높은 상호작용성과 능동성은 한편 디지털 미디어의 일반적 특성에 지나지 않는다는 주장이 있을 수 있다. 하지만 디지털 미디어가 모두 비디오게임 수준의 상호작용성과 능동성을 갖고 있는 것은 아니다. 그러므로 마샬(Marshall)은 디지털 미디어들의 수용자를 브라우저(browser)와 플레이어(player)를 구분한다. 브라우저는 미디어 콘텐츠를 이해하고 파악하기 위해 텍스트를 해석하는 수용자다. 반면 플레이어는 미디어에 능동적으로 개입하여 상호작용하는 행위지향적 존재다. 마샬에 따르면 비디오게임의 수용자는 시스템과의 상호작용 혹은 플레이어들과의 상호작용을 전제하는 ‘플레이어’다(Marshall, 2004, pp.26~27).

‘플레이어’는 비디오게임이 ‘놀이’와 밀접한 관련이 있음을 암시하는 용어다. 놀이는 주어진 규칙과 규범의 틀 안에 있기도 하고 그렇지 않을 수도 있다. 하지만 규칙과 규범에 관계없이 플레이어는 주어진 텍스트를 ‘가지고’ 무언가를 ‘하는’ 사람이다. 이러한 점에서 뉴먼(James Newman)의 ‘게이머(gamer)’는 마샬의 ‘플레이어’와는 다른 개념을 갖는다. 뉴먼의 ‘게이머’는 마샬의 ‘플레이어’처럼 특정한 텍스트를 전제로 하지 않는다. 플레이어는 특정한 비디오게임 텍스트를 가지고 플레이하는 사람이지만, 게이머는 비디오게임에 관한 모든 행위를 포괄한다(Newman 2008).

비디오게임을 위해 길드나 클랜 같은 동아리를 만들어 정보를 교환하고 집단적으로 게임을 플레이하고 공략(walkthrough)을 작성하거나 모드를 구성하고 치트코드(cheat code)를 유포하거나 트레이너(trainer)를 개발하는 모든 활동이 게이머의 문화적 실천에 해당한다. 비디오게임을 매개하는 모든 문화활동을 ‘게임하기(gaming)’의 범주에 포괄함으로써 뉴먼은 게임하기를 근본적으로 사회적인 활동의 하나로 개념화한다. 스토리 공략 과정에서 부딪히는 난관을 해결하기 위해 관련 동호회나 공략 게시판을 이용하여 동료 게이머들의 자문을 구한다거나, 팬사이트에 가입하여 팬진이나 팬픽을 만들고 관련 자료를 DB화하는 일, 주어진 게임 텍스트를 변형하고 그 결과를 공유하는 등의 활동들 또한 게임하기의 일부이다. 비디오게임의 수용자는 텍스트 해석을 활동의 중심에 두는 기존 수용자와 뚜렷이 구분되는 새로운 존재다(Chick 2004).

비디오게임 수용자를 지칭하는 가장 적극적이며 포괄적인 용어는 뉴먼의 ‘게이머’이다. 연구자

또한 ‘게이머’라는 말로 비디오게임의 수용자를 다른 미디어의 수용자들과 구분하지는 뉴먼의 주장에 동의한다. ‘하지만 ‘게이머’는 개별적인 비디오게임 타이틀의 수용자를 가리키기에는 지나치게 포괄적이고 일반적이다. 물론 개별적인 비디오게임 타이틀의 수용자 또한 다양한 문화적 실천의 수행자로서 ‘게이머’임에는 틀림없다. 그러나 통상적인 이 용어의 용법에 따르자면, <오블리비언> 게이머, 모드 게이머 등과 같은 용례는 찾아보기 힘들다. 그러므로 ‘게이머’의 개념은 받아들이더라도, 모든 맥락에 이 말을 쓰는 것은 적절치 않다. 그러므로 본 논문에서는 보편적 의미에서의 ‘비디오게임의 수용자’를 가리켜 ‘게이머’라 부르고, 개별 텍스트와 모드의 수용자는 통상적인 용례에 따라 각각 ‘플레이어’와 ‘유저’라고 부를 것이다. 물론 ‘플레이어’와 ‘유저’는 ‘게이머’라는 개념적 범주에 속한다.

3. 모드하기와 문화적 전위의 문제

비디오게임의 능동적이며 상호작용적인 수용자로서 게이머는 다양한 방식으로 게임하기의 실천을 수행한다. 이들의 실천은 전통적인 해석적 실천으로부터 텍스트 자체를 변형하거나 재구성하는 극단적으로 적극적인 수행적 실천에 이르기까지 다양한 스펙트럼을 보인다. 여기에서 특히 ‘모드’는 게이머의 능동성과 상호작용성을 극단적으로 드러낸다. 모드는 변형 혹은 개조를 뜻하는 ‘modification’의 줄임말로, 주어진 게임 텍스트를 변형 혹은 개조한 것을 말한다. 모드는 특히 RPG, FPS, RTS 등의 장르에서 성행하고 있는 문화적 현상으로, 이미 일부 게임들의 경우, 오히려 원본 게임을 플레이하는 게이머를 찾아보기 힘든 상황이 되었을 정도로 성행하고 있다.

실제로 뒤에서 살펴 볼 <엘더 스크롤(Elder Scroll)> 시리즈나 <심즈(Sims)> 시리즈 등의 게임 타이틀은 모드를 하기 위해 오리지널 게임을 인스톨한다고 할 정도로 모드 중심의 플레이가 성행하고 있다. 그러므로 모드와 대비하여 원본 그대로의 상태를 ‘바닐라’라고 부르고, 약자로 ‘v’로 표시하기도 한다. 이를테면 아이디소프트의 <하프라이프 2(HalfLife 2)>는 통상 HL2라 칭하는데, 바닐라 상태의 HL2는 특별히 ‘VHL2’라 부를 수 있다. 바닐라 상태의 게임을 하는 게이머를 특별히 ‘바닐라 유저’라 부르기도 한다. 이는 모드의 성행으로 원본 상태의 게임을 하는 유저들이 오히려 소수가 되면서 계토화된 결과라고 할 수 있다.

모드에는 특히 게임 하드웨어를 게이머 임의로 변형·개조하는 ‘하드웨어 모딩’이 포함될 수 있다. 하드웨어 모딩은 비디오게임의 플랫폼이 되는 콘솔의 부품과 외장을 변경하는 일이나, 아케이드 게임기의 목업(mock-up)을 개조하는 경우다. 하지만 통상의 모드는 게임 소프트웨어를 개조한 경우를 말한다. 한편 모드는 게이머에 의해 제작·배포될 수도 있고, 제작사에 의해 그렇게 될 수도 있다. 전자의 경우를 ‘사용자 모드(user’s mod)’, 후자의 경우를 ‘개발자 모드(developer’s mod)’ 혹은 ‘공식 모드’라 부른다. 넓은 의미에서 보면 모드의 제작·배포 주체와 관계없이 원작 게임 소프트웨어를 변형하거나 여기에 추가된 모든 게임 요소를 가리키지만 본 논문에서 모드는 일단 ‘사용자’ 모드를 가리킨다.

모드의 기원에 대해서는 이견이 분분하지만, 현재와 같은 본격적인 의미의 모드는 ‘id소프트’의 <둠(Doom)>(1993: PC)시리즈와 관련이 깊은 것으로 파악된다. <둠>은 기존의 비디오게임과는 다르게 게임의 일부를 무료로 제공하고 게임이 마음에 들면 나머지 부분을 포함한 전체 타이틀을 구입하도

록 하는 소위 ‘데모 게임(playable demonstration)’을 업계의 관행으로 정착시키는 데 결정적 기여를 했다. 아울러 id소프트는 비디오게임 프로그램의 소스코드를 공개하고 게이머들로 하여금 자유롭게 게임을 변형 혹은 재구성하도록 두었다. 이는 최초의 비디오게임들 가운데 하나로 일컬어지는 <스페이스 워(Space War)>(1962: PDP-1)를 만든 해커들의 관행과 정신을 답습한 것이며, 어느 정도는 당연한 것으로 받아들여졌다(레비 1996).

모드는 어떠한 면에서 원작 게임에서 파생한 2차적 텍스트라고 할 수도 있다(장용호, 2006). 모드는 게임 코드를 변경함으로써 만들어진다. 모더들은 개발사에서 제공하는 게임 모딩 키(modding kit), 시나리오 빌더(scenario builder), 미션 에디터(mission editor), 맵 에디터(map editor) 등을 사용하여 코드를 변경한다. 이들 도구를 통해 모더들은 새로운 아이템을 만들거나 공간을 재구성하고, 새로운 맵과 퀘스트를 추가하거나 게임의 비주얼 혹은 음향과 음악을 재설정하고, 게임의 새로운 시리즈를 구성하거나 전혀 새로운 게임 타이틀을 만들어낸다. 하지만 이러한 코드 변경은 AI나 물리엔진 그리고 그 밖에 핵심 시스템을 유지하는 한에서 이루어진다(Rutter & Bryce, 2006, p. 116).

비록 핵심 시스템을 유지해야 한다는 조건이 남아 있지만, 모드하기는 현재로서는 가장 전위적인 문화적 실천의 한 양상이라고 볼 수 있다. 비디오게임은 기술적으로 볼 때 가장 전위적인 문화 콘텐츠다. 여기서 ‘전위적’이라는 말은 기술적 진보 과정의 최선단에 위치함으로써 미디어의 발전을 주도하는 콘텐츠라는 의미다. <스페이스 워>는 PDP-1으로 구사할 수 있는 최고의 프로그램이었으며, id소프트의 <퀘이크(Quake)>시리즈는 언제나 당대 최고의 컴퓨터가 그 성능을 입증할 수 있는 가장 무거운 프로그램이었다. 그리고 이러한 전위적 문화콘텐츠를 운용하는 가장 전위적인 방법이 ‘모드하기’이다.

‘모드하기’는 주어진 텍스트의 한계를 물리적으로 돌파한다. 모드하기는 단지 ‘말해질 뿐’이었던 텍스트에 대한 비판을 텍스트 자체의 물리적 변형 혹은 코드의 변경으로 실현한다. 사용자 혹은 소비자에 의해 미디어-콘텐츠가 직접 수정 및 개조되고 이를 자유롭게 유통하고 수용하는 일 자체가 문화가 되는 사례는 다른 미디어-콘텐츠에서는 찾아보기 힘들다. 그렇다면 비디오게임을 통해 구현한 상호작용성과 능동성의 극대화는 한편 이러한 미디어의 소비가 곧 기존 문화의 규범적 틀을 깨거나 기존의 중심화된 문화적 삶을 해체하는 수단 혹은 실천의 양식으로 연결될 수 있는 것처럼 여겨진다.

이러하면 비디오게임을 정치적 가능성의 매체로 파악하고 이를 문화적 전위에 배치하고자 하는 프라스카(Frasca 2008)의 기획은 이러한 관점을 대표한다. 그는 브레히트(Brecht)의 ‘서사극’이나 보알(Boal)의 ‘억압받은 자들의 연극’이 그랬던 것처럼 비디오게임이 현실의 다양한 차별과 억압을 깨는 무기가 될 수 있다고 본다. 그는 터클(Turkle)의 주장을 받아들여 시뮬레이션이 현실의 이데올로기적 설정을 반성하게 함으로써 지배 권력의 지배에 균열을 내는 무기가 될 수 있다고 생각했다(프라스카 2008, 171~2). 이러한 생각은 비디오게임이 현실세계의 일상으로부터 벗어나 새로운 세계에 대한 비전을 제시하고 기존의 규범과 질서를 의문시하는 해체적 텍스트라는 혹은 모드의 실천이 급진적인 정치적 가능성을 구현한다는 생각들(박상우, 2000; 박근서, 2009; James Newman, 2008; Olli Sotamaa et. als., 2005; Holmes and Pellegrini, 2005)과 일맥상통하는 것이다.

비디오게임은 문화정치적인 의미에서도 전위가 될 수 있는 가능성을 가진 미디어-콘텐츠이다. 그것은 한편으로 비디오게임의 본성 가운데 하나인 ‘놀이’의 해체성에서 연원하는 것이며, 보다 직접적으로는 ‘놀이’의 해체성을 구현할 수 있도록 하는 ‘능동성’과 ‘상호작용성’의 극대화라는 기술적

특성에서 기인하는 것이다. 하지만 문제는 가능성을 현실화하는 일이다. 기술적 전위가 문화적 실천의 전위성을 담보하는 것은 아니다. 현실적으로 다수의 비디오게임들이 자본주의적 질서에 순응하는 후위적 이데올로기를 보여주고 있다는 점이 이를 입증한다.

모드의 경우 주어진 텍스트의 의미를 무력화하고 이로부터 새로운 의미화의 실천을 가능케 하는 도구와 방법을 준다는 점에서 문화정치적 전위가 될 가능성이 더욱 높다. 하지만 더 높은 가능성은 더 깊은 실패를 의미할 수도 있다. 기존의 비디오게임에서는 고작 하드코어와 캐주얼로 구분되는 정도에 머물렀던 수용자들이 더욱 선명한 경계를 타고 차별화되기 때문이다. 대체로 평등하고 균등했던 게이머 집단은 모드의 등장으로 내부적으로 생산자와 소비자의 관계를 형성한다. 모든 게이머가 동등한 조건에서 동등한 능력으로 동등한 관심을 받으며 모드를 생산하거나 유통할 수는 없다. 게이머들의 지식과 능력은 불평등하게 분포하며, 그 결과에 대한 게이머들의 지지 또한 균일하게 분배되지 않는다. 모드는 권위를 불평등하게 분배함으로써 게이머 집단에 ‘권력’을 이식한다.

아마추어들에 의해 초보적으로 시작되는 모드하기의 실천이란 그 이념적 지향에 있어서 또한 높은 수준의 기술적 자원을 필요로 하는 거대모드나 토탈모드의 수준으로 고양되기는 힘들어 보인다. 물론 <하프라이프(Half Life)>의 모드로서 원작만큼이나 인기를 얻은 <카운터 스트라이크(Counter Strike)>와 같은 예외가 있기는 하지만, 이는 게임회사에 취직하기 위해 커리어를 관리하는 차원에서 전문가 그룹이 제작한 파생 게임으로 파악해야 할 것이다. 실제로 <카운터 스트라이크> 팀의 모더들은 <하프라이프>의 제작사인 ‘밸브(Valve)’에 취업하였다. 따라서 일반적인 게이머들로부터 자생적으로 성장한 모더들의 작품들이란 대개 기존 텍스트의 전체 열개를 뒤집는 높은 수준의 모드라기보다는 그것의 세부를 개선하는 소극적 수준에 머무를 가능성이 높다.

모드는 게이머로 하여금 비디오게임 텍스트의 경계를 확장케 한다. 게이머들은 자신의 취향과 요구에 따라 게임 텍스트를 변경한다. 이는 텍스트의 ‘전유(appropriation)’ 혹은 ‘밀렵(textual poaching)’이라고 할 만한 상황이다(Jenkins, 1992, pp.34-35). 켄킨스가 스타트렉 팬덤에서 발견한 트레커(trekkers)들의 능동적 실천은 비디오게임에 와서 더욱 급진화한다. 치트, 공략, 핵, 팬픽, 머시니마는 텍스트의 기본적인 틀을 유지하면서 그 본래의 쓰임과 용도를 전화하는 방식이고, 모드는 아예 텍스트 자체를 변형하는 방식이다. 실천게이머들은 모드를 통해 SF장르의 FPS인 <하프라이프>의 비디오게임 텍스트를 전유하고 밀렵함으로써 <카운터 스트라이크>라는 전략형 FPS로 절충한다.

하지만 이러한 ‘전유’와 ‘밀렵’은 게이머의 승리로 끝난다고 보기 힘들다. ‘전유’는 ‘재전유’를 위한 전제이고 ‘밀렵’은 사냥꾼을 잡기 위한 미끼가 될 수 있기 때문이다. 실제로 모드는 유능한 프로그래머를 발굴하기 위한 채용 전략이 될 수 있고, 게임 타이틀의 수명을 연장하고 게이머의 이탈을 막는 마케팅 도구가 될 수 있으며, 저비용으로 혁신과 개발을 위한 아이디어를 수집하는 R&D전략이 될 수 있다. 더구나 텍스트를 변경함으로써 비디오게임의 시스템이 바뀌었다는 것이 게이머들의 일상적 문화에 어떠한 정치적 변화를 보장하지도 않는다. 모드하기의 문화정치적 의미는 이러한 전유와 재전유의 복잡한 얽힘으로 읽어야 한다.

4. 모드의 문화: <엘더스크롤 IV: 오블리비언>의 커뮤니티를 중심으로

1) 연구의 대상과 방법

앞에서 언급한 대로 모드는 이미 일상화된 비디오게임 문화다. 이러한 모드의 문화적 상황을 보다 면밀히 파악하기 위해 연구자는 네이버 카페 ‘엘더스크롤(2006년 3월 21일 개설)’을 2008년 12월 이후 현재까지 참여관찰을 하고 있다(관찰일수 209일). 연구자는 일정기간의 비체계화된 관찰을 통해 전체적 분위기를 익힌 뒤, 게이머들의 모드 관련 행위들을 집중적으로 관찰하였다. 관찰 과정에서 특히 헨타이라는 모더가 모드하기와 관련하여 매우 중요한 사례로 인지되어 그와 일반 게이머들의 관계를 집중적으로 관찰하였다. 연구자는 일반 게이머들과 동일한 조건에서 ‘엘더스크롤’ 카페의 일원으로 활동하며 자연스럽게 관찰하는 방식으로 진행하였으며 이들에게 연구자의 존재를 공개하지 않았다.

모드하기의 문화를 관찰하기 위해 <오블리비언> 게이머 공동체인 ‘엘더스크롤’을 선택한 이유는 회원수 약 195,765명(2011년 5월 25일 기준) 이상의 대규모 공동체로서 모드 중심의 플레이를 상대하는 모드 공동체로서는 그 규모가 가장 크기 때문이다. <오블리비언>에 관련한 팬 카페는 여러 곳이 있으나, 규모나 자료의 방대함에서 ‘엘더스크롤’과는 비교가 되지 않는다. ‘엘더스크롤’의 게시판의 수는 59개(공사 중이거나 단순 링크인 경우 제외)이며, 이들 게시판에 실린 전체 게시물은 24만 건 이상이다. 클럽 박스(www.clubbox.com)에 별도의 자료실을 두고 운영(1,757건 용량 약 85GB의 모드를 보유)하고 있으며, 국제적인 <오블리비언> 모딩 공동체인 테스넥서스(www.tesnexus.com)를 링크하고 있다. ‘엘더스크롤’의 이렇게 거대한 규모는 실제로 정식발매되지 않아 번역된 한글 스크립트조차 가지고 있지 않은 RPG 장르의 게임이라는 점에서 더욱 특별한 사례라고 할 수 있다.

‘엘더스크롤’의 참여 관찰은 회원으로 가입하여 다른 회원들과 마찬가지로 게시판 활동을 하는 것으로 진행되었다. 게임을 진행하며 게시글과 질문을 올리고 스크린샷을 올리는 등의 활동을 하였으며, 다른 회원들의 게시글에 댓글을 남기고 이에 대한 반응을 살펴보았다. 2011년 5월 현재를 기준으로 하루 평균 100건 이상의 게시글이 올라오고, 공동체의 활동이 극상에 달했던 2008년과 2009년의 경우 하루에 1,000건 이상의 글이 올라오는 경우도 적지 않았다. 따라서 연구자의 관찰 활동은 주로 이러한 게시글과 댓글을 읽는 일이 중심이 되었다. 아울러 집중적인 관찰대상이 된 헨타이의 경우 간단한 메모 형식의 관찰 일지를 기록하여 이를 정리하였다. 이렇게 정리된 일지를 근거로 그의 게시글과 이에 대한 게이머들의 댓글을 주요 텍스트로 분석하였다. 한편 관찰 결과가 일방적이거나 지나치게 주관적이지 않은가를 확인하기 위해 댓글이 가장 많이 달린 100개의 게시글을 살펴보았다.

관찰 도중 연구자의 존재를 알리지 않은 까닭은 ‘엘더스크롤’의 활동에 대한 일부의 오해와 편견에 이들이 민감한 편이고 따라서 외부자에 대한 이들의 시선이 호의적이지 않기 때문이었다. 실제로 이들이 플레이하는 <엘더스크롤 IV: 오블리비언>(이하 <오블리비언>)은 일반 게이머들에게 ‘오덕 리비언’이라고 불리고 있다. ‘미연시’ 등과는 분명히 다른 게임이고 ‘올해의 게임상’을 수상했을 정도로 그 완성도를 인정받은 게임이지만, 상당수의 플레이어들이 이 게임을 선정적인 방식으로 이용하기 때문이다. 공동체는 <오블리비언>의 선정적 이용을 새삼스럽게 여기지 않고 있지만, 외부의 시선은 그렇지 않다.

관찰 과정에서 특히 헤타이를 집중적으로 관찰한 까닭은 그의 모더로서의 이력이 모드하기의 문화를 설명하기에 적합한 전형성을 가지고 있었기 때문이다. 그는 평범한 게이머로 출발해 세계적 명성을 얻은 유명 모더로 성장했다. 그의 모드들 가운데 하나인 HM2(Hentai Mania 2)는 전세계적으로 187,125명이 조회하였으며 42,778명이 다운로드한 유명 모드였다(TesNexus.com 기준 2011년 5월 20일 현재). 헤타이의 사례는 모더와 일반 플레이어 사이의 관계를 보여준다는 점에서도 의미가 있다.

<오블리비언>(2006, PC)은 FPS, 시뮬레이션 등과 더불어 모딩이 가장 활발하게 이루어지는 롤플레이잉 장르의 게임(RPG)이다. 이 게임은 1994년 베데스다(Bethesda Game Studios)에서 발매한 <엘더스크롤>의 네 번째 시리즈이다. 통상의 일본식 RPG와 다르게 매우 개방적인 내러티브 구조를 가지고 있으며, 자체 프로그램만으로도 상당 수준까지 게임 환경을 커스터마이징(customization)할 수 있고, 소스 코드의 공개와 모드 제작에 필요한 툴을 공개하여 비교적 손쉽게 모드를 제작할 수 있다.

게임 타이틀 자체가 적극적으로 모드를 지원하고 있을 뿐만 아니라, 모더들의 문화적 실천의 규모와 수준이 매우 크고 높다는 점에서 ‘엘더스크롤’ 공동체는 ‘모드하기의 문화적 의미’를 파악하는 데 적합한 대상이다. 연구자는 ‘엘더스크롤’의 참여관찰을 통해 비디오게임을 통한 문화적 실천의 한 양상인 모딩이 어떠한 의미를 지니고 있는지, 그 결과 모더들과 일반 게이머들 사이는 어떠한 관계가 형성되고 있는지 관찰하였다. 이러한 관찰을 통해 기술적으로 전위적인 문화적 실천이라 할 수 있는 모딩이 문화정치적 측면에서 또한 진보적 가치를 실현하고 있는지 살펴 볼 수 있었다.

2) 연구결과

(1) ‘엘더스크롤’의 게이머

<오블리비언>은 바닐라 상태에서 전체를 관통하는 하나의 내러티브나 서사가 존재하지 않는 개방형 게임으로 NPC(Non Player Character)와의 대화를 통해 퀘스트를 얻어 이를 수행함으로써 게임을 진행할 수 있다. ‘메인 퀘’라고 불리는 중심적인 내러티브가 제공되기는 하지만, 게임 진행의 필수 요소는 아니다. ‘엘더스크롤’의 게이머들은 ‘메인 퀘’를 <오블리비언>의 다양한 게임 요소들 가운데 하나로 여길 뿐이다. <오블리비언>을 포함한 모든 <엘더스크롤> 시리즈는 게이머들이 자유롭게 여행하고 모험하도록 설계되었다. 몇 가지 기본 설정을 제외한다면, 게임의 모든 부분을 게이머가 선택하여야 한다. <오블리비언>을 비롯한 <엘더스크롤> 시리즈의 비디오게임들은 ‘자유도’가 극단적으로 높은 소위 ‘모래상자게임(sandbox game)’이다.

<오블리비언>의 게이머들은 대부분 ‘모드’를 한다. ‘모드’를 한다는 것은 단순히 다양한 게임 콘텐츠를 무료로 이용한다는 의미가 아니라, 모드 공동체에 참여한다는 의미가 된다. 게이머들은 공동체를 통해 모드에 관련한 정보를 얻고 필요한 모드를 구하며 모드 만들기를 배운다. ‘엘더스크롤’은 <오블리비언>의 모드를 위한 ‘지식’ 공동체다. ‘엘더스크롤’은 ‘루리 웹(www.ruliweb.com)’ 등의 단순한 ‘공략게시판’과는 다르다. ‘엘더스크롤’의 중심은 모드이다. 모드를 하지 않는다면 구태여 ‘엘더스크롤’을 찾을 이유가 없다. 그러므로 ‘엘더스크롤’에서는 바닐라 유저를 만나는 일이 오히려 어렵다. 대부분의 게이머들에게 ‘모드’는 <오블리비언>을 플레이하는 이유다.

<표 1> ‘엘더스크롤’ 회원들의 등급별 분포(단위: 명(%))

회원 등급	모더			일반			계
	스텝, 매니저	마틴	조프리	아도링	수련생	준비생	
인원수	22 (0.0)	218 (0.1)	11 (0.0)	123,478 (63.1)	8,538 (4.4)	63,498 (32.4)	195,765 (100.0)
소계	251(0.1)			195,514(99.9)			

‘엘더스크롤’의 게이머들은 대개 모드와 관련하여 개인이 축적한 지식의 양에 따라 서열화된다. 실제로 ‘엘더스크롤’의 게이머들은 준비생, 수련생, 아도링, 조프리, 마틴, 스텝, 매니저 등으로 구분되는데, 이는 게이머들의 모드와 게임에 관한 지적 자본의 축적 정도에 따라 식별된다. 아도링 등급까지의 회원등급은 공동체가 요구하는 몇가지 조건을 충족하면 자동적으로 획득되는 것이지만, 그 이상의 등급은 공동체에 대한 기여 여부에 따라 결정된다. ‘엘더스크롤’의 표현을 빌자면, 조프리는 ‘엘더스크롤의 지식인’, 마틴은 ‘인간문화재’이다. 스텝은 마틴 이상의 회원들 가운데에서도 개인 게시판을 가지고 자기 게시물을 따로 관리할 수 있을 뿐 아니라 공동체의 운영에 개입할 수 있는 특별한 존재들이다. ‘엘더스크롤’에서 매니저, 스텝, 마틴, 조프리는 총 251명으로 전체 회원의 0.1%에 해당한다.

<표 2> ‘엘더스크롤’의 댓글 순위 100위 게시글의 작성 등급 분포(단위: 명)

회원등급	모더			일반	미상(탈퇴)	계
	매니저	스텝	마틴	아도링		
공지	5	0	1	0	1	7
게임운용	2	0	4	1	0	7
모드	2	21	19	8	5	55
스크린샷	0	1	2	19	0	22
친목	0	0	5	2	2	9
계	9	22	31	30	8	100
	43			30	8	

이들 회원등급에 따른 활동 상황을 보기 위해 댓글이 많이 달린 순서에 따라 상위 100건의 게시글을 살펴본 결과, 전체 회원의 0.1%에 해당하는 모더 등급 회원들의 게시글이 62.0%를 차지하고 있었다. 특히 이들 가운데 본 연구에서 논의하고 있는 모드에 관련된 게시글 55건 가운데 78.2%에 해당하는 43건을 모더 등급의 게이머들이 작성하였다. 일반 게이머에 해당되는 아도링 등급의 회원들은 30건의 글을 올리는 데 그쳤다. 그나마 아도링 회원들의 게시글은 스크린샷에 집중되어 있는데, 이는 자신이 게임을 진행하는 과정을 저장하여 다른 게이머들과 공유하는 글들로 팬픽(fanfic) 수준의 글들이 7건 포함되어 있었으며, 이들 가운데 3건은 비교적 구조화된 내러티브를 갖추고 있었다.

회원들과 게시물의 분포에서 알 수 있듯이 ‘엘더스크롤’은 소수의 모더들이 다수의 일반 게이머들에게 정보를 제공하는 지식의 불평형성을 지니고 있다. 이는 곧 의사소통의 일방성 혹은 불균등한 소통관계로 나타난다. 이러한 현상은 사실 대부분의 온라인 사이트에서 일반적으로 나타나는 현상이긴 하지만, ‘엘더스크롤’만큼 극단적인 경우는 드물다. 이러한 현상은 모더와 일반 게이머들 사이의

소통 내용을 보더라도 분명하게 드러난다. 대개의 경우 모더들은 공지, 정보, 자료를 제공하고 일반 게이머들은 이에 찬양 댓글로 보답하는 양상이 이들 사이의 관계이다.

DCinside 갤러리 등과 같은 일부 인터넷 공동체들의 경우, 구성원들 사이의 평등한 관계에 바탕하는 자유로운 의사소통을 가장 중요한 가치로 여긴다. 따라서 특정한 회원이 권위를 독점하는 경우나 분과가 발생하고 이들 가운데 특정 집단이 권력화하는 경향을 강력히 경계한다. 그러므로 집단 속에서 유명해진 회원들을 ‘네임드(named)’라 부르며 견제하고, 분과적 행동과 이들의 권력화를 막기 위해 ‘친목질’을 가장 위험한 행태로 지적한다. 하지만 ‘엘더스크롤’은 ‘네임드’의 작업 결과와 이들의 ‘친목질’로 공동체를 유지한다.

(2) ‘엘더스크롤’에서 모드하기

‘엘더스크롤’의 모드 관련 활동은 모드를 이용한 게임 플레이 그리고 모드의 제작과 배포라는 두 가지 차원에서 진행된다. 일반적으로 ‘모딩(modding)’이라고 하면 이러한 두 가지 차원의 활동을 모두 포함하는 말이지만, 좁은 의미에서는 후자의 경우에 국한된다. 이는 ‘모드하기’가 기본적으로는 ‘생산자’ 중심의 문화적 실천을 의미한다는 점을 암시한다. 실제로 ‘모더(modder)’라는 표현은 ‘모드를 제작하고 배포하는’ 사람들을 가리키는 말이다. 일반 게이머는 모더가 아니라 ‘모드 사용자(mod user)’ 혹은 ‘모드 플레이어’다.

‘엘더스크롤’에서 가장 널리 알려진 모더는 의상과 인테리어 및 소품에서 시작하여 최근에는 새로운 미션과 지역을 제작하고 있는 ‘헤타이’, 종족, 캐릭터, 스킨 등을 주로 제작하는 ‘프르르’, 바디와 포즈에 주력하는 ‘해골 케이’, 의상 특히 헤어에 특화된 작업으로 유명한 ‘눈알동동’ 등이 있다. 이들의 작업 작업 결과는 ‘테스넥서스’를 통해서 전세계 게이머들과 공유하여 호평을 얻고 있다. 특히 헤타이는 10편의 모드 제작 강의 동영상 제작하여 카페 게시판에 올려놓기도 했다. 이들은 특히 2008년 가장 왕성한 활동을 펼치며 ‘엘더스크롤’의 구루가 되었다. 이들 가운데 일부 특히 헤타이와 같은 모더는 모드 제작은 물론 그것을 광고하는 일이나 그것을 통해 일반 게이머들의 반응을 이끌어내는 데 나름의 노하우를 가지고 있다.

전세계적 네트워크를 지닌 <오블리비언> 공동체 테스넥서스는 약 21,000종 이상의 모드를 보유하고 있다. 이렇게 무수히 많은 모드들은 <오블리비언>의 플레이어들에겐 더할 나위 없는 축복이다. 덕분에 <오블리비언>은 출시한지 5년이 지난 지금까지 플레이되고 있는 것이다. 물론 이러한 변화는 개발사인 ‘베데스다’의 시혜가 아니라, 게이머들의 능동적이며 적극적인 문화적 실천의 결과이다. 이러한 게이머들 정확히 말해 모더들의 실천이 <오블리비언>을 다만 해석을 기다릴 뿐인 ‘주어진 텍스트’가 아니라 게이머들에 의해 생성하는 ‘살아 있는 텍스트’로 만들었다.

물론 ‘엘더스크롤’은 국내의 게이머들에게 이러한 <오블리비언>의 다양하고 방대한 모드를 소개하고 보급할 뿐 아니라 모드 제작에 관한 다양한 교육 콘텐츠를 제공하고 있다. 모드 제작에 관한 다양한 콘텐츠들은 게시판을 이용한 각종 강좌글이나 동영상 강좌들에 해당한다. 모드 제작 관련 교육 콘텐츠에서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 의상, 헤어 그리고 스킨 등과 같은 뷰티 관련 모드들과 방어구, 무기 등과 같은 아이템들에 관한 내용이다. 이는 상대적으로 접근이 쉬울 뿐 아니라, 가장 대중적이며 인기가 많은 모드들이기 때문이기도 하다. 헤타이, 프르르 등 ‘엘더스크롤’의 대표적인 모더들이 주로 이 분야에서 활동하는 까닭도 이러한 이유 때문이다.

‘엘더스크롤’의 모더들이 발표한 자작 모드 총 818건의 유형을 살펴보면 캐릭터의 외형을 바꿈으로써 그것의 미학적 속성을 변화시키는 무기/의상/방어구, 뷰티, 종족 모드가 전체의 50.6%에 해당하는 414건이었다. 이러한 캐릭터의 미학적 속성을 중심으로 한 모딩 경향은 특히 ‘엘더스크롤’의 전체적인 분위기에 일치하는 것이다. ‘엘더스크롤’에서 가장 성행하는 모딩 그리고 모드 플레이는 무엇보다 여성 캐릭터를 성형하고 여기에 이리저리한 옷을 입혀 스크린샷을 찍는 소위 ‘인형놀이’가 주종을 이루고 있기 때문이다. 이러한 ‘엘더스크롤’의 문화는 한편으로 지극히 남성적 시선과 욕망을 반영한다. 그러한 이유 때문에 ‘엘더스크롤’은 ‘여성임’이 불편한 공동체다. 실제로 여성으로 ‘인증’된 회원은 ‘대장엄마’, ‘소말’, ‘아뮤’, ‘에린’, ‘물’, ‘상어’ 여섯에 불과하다. ‘엘더스크롤’에는 ‘여성? 그런 생물은 없다(불량환상).’

<표 3> ‘엘더스크롤’ 모더들의 자작 모드 유형(단위: 건)

유형	무기/방어구	뷰티	종족	동료/NPC	모션/포즈	건물/지역	환경	한글	기타	계
모드	292	80	42	50	55	39	90	8	162	818

‘엘더스크롤’의 인형놀이는 경우에 따라 매우 선정적인 경향을 보이기도 한다. 게임의 퀘스트 수행이나 스토리 진행에는 관심을 끌고, 종족 모드, 스킨 모드, 바디 모드, 의상 및 방어구 모드, 포즈 모드, 동작 모드 등을 동원하여 선정적인 캐릭터 이미지를 만들어내는 일은 한편 이 게임의 일부 게시판을 청소년 입장 불가의 영역으로 만들어 버리기도 했다. 하지만 상당수의 모더들은 이러한 ‘엘더스크롤’의 문화에 비판적이다. 선정적 인형놀이에 비판적인 게이머들은 이들에게 “솔직히 약간 오덕내지는 변태 같습니다. 이런 분위기는 좀 자제했으면 좋겠습니다(copser_fire).”고 말한다. 이러한 생각은 한편으로 ‘엘더스크롤’의 바깥에서 이들을 바라보는 많은 게이머들의 생각과도 일치한다. 상당수 게이머들에게 ‘엘더스크롤’은 ‘오덕’들의 사이트이다. 이들은 ‘엘더스크롤’의 게이머들 특히 ‘인형놀이’를 즐기는 선정적 게이머들은 ‘오덕리비언’이라 칭한다(로리만세).

이러한 비판은 한편 <오블리비언>의 모드들 가운데 그 선정성이 도를 넘어서는 경우들이 상당수 발견되기 때문이기도 하다. 예를 들어 <오블리비언>에서 플레이어는 양민에게 폭력을 가하거나 물건을 훔치는 등의 범법행위를 할 경우 가드에게 체포되어 구금 혹은 벌금형에 처해진다. 하지만 ‘성상납 모드’는 이를 선정적인 방식으로 해결할 수 있게 해준다. 아울러 플레이어가 캐릭터의 휴식을 위해 이용하는 ‘여관’의 경우도 모드를 통해 ‘러브호텔’로 탈바꿈 가능하다. 그 밖에 섹시 포즈 모드, 조안나 모드, 축수 모드, 자위 모드, 매춘 모드 등이 비슷한 경우에 해당한다. 하지만 이러한 극단적인 경우에 대해서는 선정적인 인형놀이를 즐기는 대부분의 모드 유저들 또한 비판적이다. ‘엘더스크롤’ 또한 이러한 지나치게 선정적인 모드들의 배포와 관련 자료의 유포를 공식적으로는 금지하고 있다.

이러한 비판적 분위기에도 인형놀이를 즐기는 모드 유저들은 여전히 ‘엘더스크롤’의 중요한 부분을 차지한다. 그들은 스스로를 ‘오덕’으로 인정하며 그러한 모드의 사용에 대해 거리낌이 없다. 사실 대부분의 한국 3D MMORPG가 미소녀 캐릭터와 노출이 심한 선정적 그래픽으로 게이머들을 자극하고 있는 상황에서 ‘엘더스크롤’의 인형 놀이를 특별한 현상이라고 이야기하기 어려울지 모르나(퀵티오). 그러므로 상당수의 유저들은 캐릭터에 비키니 혹은 알몸으로 온갖 위험한 크리처들이 득실대는 <오블리비언>의 세계를 여행 중이다. 이들에게 중요한 것은 매끈한 피부와 늘씬한 몸매를 자랑하는

자기 캐릭터의 뒷모습을 감상하는 일이다. 이들은 스스로를 ‘오덕’이라 인정한다(바나나의 유희).

(3) 헤타이, 모더와 모드유저

평범한 게이머가 <오블리비언>을 통해 모더가 되는 경우 또한 처음에는 ‘인형놀이’를 즐기는 단순한 게이머의 입장에서 시작하는 경우가 대부분이다. 인형놀이를 하는 가운데 자신의 캐릭터에 맞는 스킨이나 아이템을 찾아 모드를 수집하게 되고, 수집한 모드에 만족하지 못하는 경우 CS-툴을 이용하여 모드를 손질하게 되면서 모더의 길에 접어든다는 것이다. 앞에서 예로 든 ‘엘더스크롤’의 모더들 또한 비슷한 경로를 거쳐 모더가 되었다. 모더들을 통상의 게이머들과 분리하여 이야기하는 이유는 이들의 게임하기(gaming)가 일반적인 플레이 중심의 게이머들과는 다른 양상을 보이기 때문이다. 어떠한 의미에서 모더들에게 게임은 모딩 결과를 확인하는 테스트 베드의 성격이 강하다. 이들의 게임하기는 그 중심에 모드의 제작과 배포 그리고 이를 매개로 한 게이머들과의 유대와 소통이 자리 잡고 있다.

이러한 모더의 등장과 일반 게이머와 그의 관계 형성 과정을 살펴보기 위해 ‘엘더스크롤’의 유명 모더들 가운데 한 명인 ‘헤타이’의 경우를 살펴보고자 한다. 헤타이는 2007년 7월 경에 ‘엘더스크롤’의 모드유저로 활동을 시작한다. 최초 그의 활동은 다른 게이머들과 크게 다르지 않았다. 미연시와 일본 애니메이션에 깊은 관심을 가진 게이머로서 캐릭터를 생성하고 성형하며 시간을 보내다가 모드를 모으고 자신의 캐릭터를 소개하기 위해 스크린샷을 찍어 게시판에 올리는 일이 주요한 활동이었다. 그런데 ‘엘더스크롤’의 기존 모드에 만족하지 못한 헤타이는 모드제작에 필요한 툴들을 만들기 시작했고, 대략 2008년 초부터 습작을 시작했다.

2008년 4월 중순까지 그의 게시물은 주로 캐릭터 스크린샷과 모드 사용에 관한 질문들이 주종을 이루었다. 하지만 2008년 4월 중순이후 모드 제작을 위한 툴들을 만들기 시작한 것으로 보인다. 같은 해 5월초에는 하드웨어를 업그레이드하여 보다 높은 퀄리티의 게이밍은 물론 원활한 모드 제작 인프라를 갖추게 되었고, 블렌더와 CS툴과 같은 모드제작 툴을 본격적으로 연구하기 시작한다. 이어 5월 8일에는 제작중인 비공개 모드의 스크린샷을 소개했으며, 5월 17일에는 그의 첫 번째 공개 모드인 ‘아테나 아머(Athena Armor)’를 배포한다. 이 모드는 여성 캐릭터 전용의 갑옷으로 24개의 맷글과 7851건의 조회수를 기록하였다. 초보 모더의 작품인 탓으로 맷글 가운데 일부는 개선과 수정을 위한 조언들이었으며 다소 비판적 거리를 유지하는 분위기였다.

5월 17일 이후 31일까지 헤타이는 6개의 모드를 공개한다. 거의 이틀에 하나 꼴로 작업을 한 셈인데, 이러한 작업속도는 적어도 ‘엘더스크롤’ 카페에서는 유례없는 것이었다. 이 시기까지만 해도 그의 모드에는 “한가지 팁을 드리자면, 모디파이어 밀러를 사용해서 중간에 선이 보이는데...(코알라, 5월 31일 게시물)” 등과 같은 조언이 맷글로 달리고 있었다. 이는 헤타이가 초보 모더로서 ‘엘더스크롤’ 안에서 어떠한 위치에 있었는지 보여준다. 적어도 이시기까지 그는 ‘엘더스크롤’에서 권위 있는 모더는 아니었다. 이는 6월 이후 그의 모드에 대한 일반 게이머들의 반응이 찬양 일색으로 바뀌는 것과 흥미로운 대조를 보인다. 6월을 거치면서 헤타이는 공동체에서 모더로서의 위치를 공공히 함은 물론 다른 모더들과의 네트워크를 형성하기 시작한다. 이러한 관계는 우선 모드 제작을 위한 정보의 공유나 게시판을 통한 메시지 교환 등을 통해 형성된 것이다.

7월에 들어서 헤타이는 이전과는 전혀 다른 작업 계획을 발표한다. 헤타이는 그동안 전적으로

방어구 혹은 의상을 제작하는 데 집중해 왔는데, 자신이 그동안 제작한 의상을 판매하는 상점을 모드로 제작할 계획을 발표한 것이다. 이 모드는 7월 17일 상점이 아닌 건물로 계획이 변경되어 7월 20일 ‘EHT(EveryHentaiThing)’이라는 이름으로 발표된다. ‘EHT’를 통해 헤타이는 공동체의 가장 유력한 자작 모더가 되었다. 이러한 그의 성과가 인정되어 8월 21일 카페의 이벤트 담당 스태프로 임명되어 개인 게시판을 개설하게 된다. ‘엘더스크롤’에서 개인 게시판을 갖는다는 것은 특별한 의미가 있는 일이다. 실제로 개인 게시판을 가진 모더는 이 공동체에서 단 4명뿐이다. 이는 공동체에 가입하고 1년만의 일이며, 자작 모드를 발표하지 3개월만의 일이었다.

헤타이는 ‘EHT’를 통해 공동체에서의 작업 프로시저를 또한 확립하게 된다. 그가 모드를 통해 게이머들과 소통하는 방법은 우선 작업 계획의 공지, 작업과 관련된 아이디어 혹은 의견을 묻는 게시글을 통한 작업 계획 홍보, 중간 성과물의 스크린샷 공개, 최종 작업 결과물 공개, 버그를 해결하거나 혹은 성능을 개선한 픽스 파일 배포 등의 순서로 이루어진다. 여기에 가끔은 자신의 모드를 이용한 스크린샷을 공모해서 선정된 게이머에게 역시 자신이 제작한 비공개 모드를 선물하는 이벤트를 열기도 하였다. ‘EHT’ 이후 그의 모드 관련 게시물의 조회수는 평균 10,000건을 넘으며 특히 ‘EHT 모드 가이드’는 35,778건의 조회수를 기록하였다. 12월 12일 헤타이는 게임 상에서 말을 걸면 플레이어의 캐릭터를 쫓아다니는 ‘헤타리’라는 동료 모드를 발표했으며, 12월 28일에는 ‘EHT’의 리뉴얼 버전을 발표하였다.

전체적인 추이를 볼 때, ‘엘더스크롤’은 2008년에 가장 큰 활력을 보였으며, 2009년 이후 하향세를 그리고 있는 것으로 볼 수 있다. <오블리비언>이 2006년에 발매된 낡은 타이틀이라는 점을 고려한다면 이러한 현상은 지극히 이해적인 것이다. 대개 비디오게임의 라이프 사이클은 대개 1년을 고비로 본다. 특히 ‘엘더스크롤’과 같이 언어가 매우 높은 진입장벽이 되는 RPG를 대상으로 20만 명에 가까운 대규모의 인원이 하나의 공동체에 운집한다는 일도 극히 예외적인 경우다. 하지만 이러한 활력 또한 2009년 이후 점차 그 에너지를 잃어 가는데, 이는 모더들 또한 마찬가지였다. 헤타이는 2009년 1월 24일 ‘엘더스크롤 5에서 만나자’는 메시지를 남기고 잠적한다. 다소 차이는 있지만, 끄르르, 해골케이, 고마차음, 눈알동동 등 또한 2009년 이후 활동이 현저히 줄어든다.

하지만 헤타이에 관련해 가장 중요한 사건은 2009년에 발생하였다. 4월 6일부터 4월 18일까지 그는 ‘엘더스크롤’의 게이머들을 대상으로 모딩 강좌를 열었다. 헤타이는 6월 24일 HM(HentaiMania)라는 모드를 발표한다. HM은 2개의 새로운 던전을 포함해 전체 26개 던전으로 구성된 새로운 세계를 보여주었다. HM은 헤타이가 만든 첫 번째 거대 모드로 테스넥서스(tesnexus.com)을 통해 전 세계에 배포되어 커다란 관심과 호평을 얻었다. 8월 15일 그는 HM의 새로운 버전인 HM2를 발표하였다. HM2는 조회수 187,125건, 다운로드 42,778건을 기록(2011년 6월 현재)할 정도로 높은 관심을 끌어들였다. HM2 이후 헤타이의 무대는 ‘엘더스크롤’에서 ‘테스넥서스’로 전환된다. 헤타이는 더 이상 ‘엘더스크롤’의 스태프가 아니라 전 세계를 무대로 하는 ‘네임드’가 되었다.

2010년 1월 헤타이는 EHT의 새로운 버전으로 건물의 전체 규모를 대폭 확장한 HLH(HentaiLovelyHouse)를 발표하였고, 몇 벌의 갑옷과 의상을 발표하였다. 한편 2011년에 이르러 <오블리비언>의 제작사인 ‘베데스다’는 새로운 엘더스크롤 시리즈인 <스카이림(Skyrim)>의 출시 계획을 발표하고 스크린샷 등의 정보를 공개하였다. 이제 ‘엘더스크롤’의 가장 큰 관심은 <스카이림>이 되었다. 더 이상 <오블리비언>을 위해 모드 제작의 수고를 감내해야 할 유인도 적어졌다. 헤타이를 비롯한 모더들의 활동

역시 뜸해졌다. 헨타이는 2011년 1월 5월 몇 개의 모드(의상 및 방어구)를 발표하였다.

헨타이의 사례는 모더와 일반 게이머들 사이에 존재하는 불가역한 차이(차별성)가 존재한다는 사실을 보여준다. 어떠한 의미에서 헨타이를 비롯한 ‘엘더스크롤’의 모더들은 생산자이며 일반 게이머들은 그러한 자작 모드의 소비자라고 할 수 있다. 물론 모든 게이머들이 모더가 될 수 있고, 모드의 소비 또한 기존의 미디어-콘텐츠 수용과 구분되는 특징을 갖고 있다. 하지만 게이머 공동체 내부에서 이들의 관계는 상대적으로 생산자와 소비자, 능동적인 축과 수동적인 축으로 식별되며, 그 결과 이들에게 분배되는 권위는 차등적이며 차별화된 양상으로 나타난다. 어떠한 면에서 일반 게이머들은 모더들이 생산한 모드를 소비하며 그들의 역량을 시험하고 드러내는 테스트 베드의 역할을 하고 있는지 모른다. 실제로 대부분의 일반 게이머들은 모드의 수집, 인형놀이 등과 같은 몰신화된 형태의 모드 소비에 집중하고 있으며, 모드의 가장 적극적인 문화적 수행은 소수의 모더들에게 집중되고 있다.

5. 결론: 모드의 문화정치

모드는 컴퓨터게임의 수용자 즉 게이머들의 능동성과 상호작용성을 드러내는 중요한 문화적 현상이다. 모드는 게이머들이 텍스트에 내재한 규범에서 벗어나 이를 자신의 욕망에 따라 재배치할 가능성, 젠킨스 식으로 말하자면 전유하고 밀렵할 수 있는 가능성을 보인다. 물론 가능성이 모두 실현되는 것은 아니지만, ‘모드’를 하는 게이머들은 어느 정도까지 이러한 가능성을 현실화하고 있다고 해야 할 것이다. <오블리비언>의 경우를 비롯해 수많은 비디오게임들이 ‘모드’를 통해, 텍스트의 틀을 벗어나 그것을 직접 변경하고 개조하는 수용자의 급진적 실천 양상을 보여주기 때문이다.

이러한 상황은 젠킨스가 뉴미디어 환경에 의한 문화적 변이를 설명하는 세 가지 명제와 관련된다 (Jenkins 2003). 그에 따르면 새로운 도구와 기술이 소비자들로 하여금 미디어 콘텐츠를 집적하고, 주석하며, 전유하고 재유통할 수 있게 해준다. 둘째, 소비자 스스로(Do-IT-Yourself) 미디어(콘텐츠)를 생산하는 새로운 문화가 촉진되어 기층적 문화로 그 범위를 확장하고 있다. 셋째, 경제적으로는 다수의 미디어 채널을 가로지르는 이미지, 아이디어 그리고 서사의 흐름이 촉진되어 보다 능동적 양상의 관객성(more active mode of spectatorship)이 요구되는 경향이 있다. 이러한 젠킨스의 주장은 ‘모드’에 의한 비디오게임 문화에 가장 잘 적용될 수 있는 듯 보인다. 수많은 모더들에 의해 무수한 모드가 생산되고 있으며, 게이머들은 이를 집적하고 주석할 뿐 아니라, 이를 통해 개발사에 의해 제시된 원래의 텍스트를 주석하거나 전혀 새로운 의미로 전유한다. 원칙적으로 DIY 콘텐츠인 모드는 적어도 ‘엘더스크롤’과 같은 공동체에서는 가장 근본이 되는 문화적 층위를 형성하였다. 그리고 이러한 모드의 문화는 적어도 초기의 고전적 관객성 이론이 주장하는 미디어에 의한 관객 구성과는 거리가 있는 것이다.

젠킨스와 마찬가지로 마노비치 또한 뉴미디어 환경에서 산업과 문화가 마치 아방가르드처럼 행위 하게 됨으로써 새로운 유형의 작가성과 새로운 분배 모델과 생산자와 소비자 사이의 새로운 관계에 대하여 논의(Manovich, 2002)함으로써 새로운 수용자의 등장 혹은 새로운 미디어 문화의 도래를 주장하였다. 이러한 관점에서 모드는 예술적 혁신을 위한 새로운 매체임에 틀림이 없다(Sotamaa, 2004: 1). 이러한 논의들에 비추어 본다면, 모드를 중심으로 하는 비디오게임의 한 가지 문화적 양상은

그 자체로 ‘저항적’ 성격을 갖는 혹은 ‘탈 코드화’의 계기를 갖는다고 할 수 있다. 하지만 문제는 이러한 미디어 자체의 형식 혹은 그것의 기술적 측면이 보여주는 ‘저항’의 가능성 그리고 ‘탈 코드화’의 계기가 현실의 문화적 실천 속에서 어떻게 표출되는가 혹은 어떻게 관철되느냐 하는 데 있다.

‘엘더스크롤’에서 모드는 비디오게임을 둘러싼 문화적 양상을 생산과 소비라는 두 가지 차원으로 가르고 게이머를 각각의 차원에 차별적으로 배치함으로써 이러한 ‘저항’과 ‘탈 코드화’의 가능성을 무력화하는 듯 보인다. 즉 모드를 만들어 배포하는 모더들과 그들이 생산한 콘텐츠를 소비하는 모드 유저들 사이의 관계는 게이머들 안에서 새로운 ‘차별적’ 관계의 틀이 되며, 이는 또 다른 코드로 기존의 ‘생산자-소비자’의 불평형 관계를 재생산물론 차원을 달리하기는 하지만하는 듯 보인다는 말이다. 이는 ‘모드’의 표면적인 의미 혹은 인상과는 반대되는 것이다. ‘모드’와 ‘모드하기’의 문화는 생산자-소비자의 일방적인 소통 흐름을 역전함으로써 기존의 권력관계에 균열을 내는 문화적 실천의 한 가지로 파악하기 쉽다. 하지만 모드를 통해 이러한 문화적 실천을 이루어 낼 수 있는 ‘수용자’ 혹은 ‘소비자’는 텔레비전 시청자와는 비교할 수 없는 높은 수준의 ‘능력’을 요구한다. 이러한 상황에서 ‘엘더스크롤’의 모드하기는 단순히 모드 생산자의 관점에서 ‘능동적’이며 ‘저항적인’ 혹은 ‘읽기를 거부하는 쓰기의’ 실천이라고 규정짓기 힘들다.

소타마는 모드를 예술적 혁신의 새로운 매체임과 동시에 ‘새로운 상업 타이틀을 위한 성공적 마케팅 전략(Sotamaa, 2003, p.1)’이라고 말하는데, 이는 시사하는 바가 큰 주장이다. 앞에서 언급한 대로 현재 상당수의 게임 제작사들이 게임의 코드를 공개하고 있음은 물론 해당 게임의 개발용 소프트웨어(SDK: Software Development Kit)를 무상으로 제공하고 심지어 온라인 커뮤니티를 지원하고 관련 강좌를 배포하고 있다. 이는 험프리 등의 주장에 따르면, 모드가 단지 게이머들의 유희에서 끝나지 않고 게임 개발의 혁신적 성과를 이끌어 내는 데 나름 쓸모가 있을 것이라는 판단에서다(Humphreys, Fitzgerald, Banks, & Suzor, 2005). 이러한 생각은 장용호에 의해서도 확인되는데, 그는 모드가 게임 개발사의 혁신이 외부 자원(게이머, 팬)을 통해 이루어지는 일종의 비즈니스 모델이라고 결론 내린다(장용호 2006).

모드하기는 수용자와 소비자의 관점에서 소통의 방향을 역전하는 저항적 계기 혹은 그것을 실현하는 문화적 실천이라기보다는 오히려 더욱 정교화된 ‘포섭’의 전략일지도 모른다. 능동성과 상호작용성은 여기에서 이러한 전략을 호도하는 일종의 ‘오인’의 메커니즘으로 노련하다. 두즈 등(Deuze, Martin, & Allen, 2007)은 모딩이 모더들에게도 이익이 되는 따라서 상호 호혜적인 활동이라고 주장한다. 이들이 이러한 주장을 하는 근거는 모드가 모더들이 게임 업체에 입사하는 데 필요한 포트폴리오가 될 수 있으므로 ‘구직’에 도움이 된다는 논리다. 하지만 조직에 필요한 인력의 수급과 인재의 채용은 기본적으로 기업의 몫이지 ‘게이머’의 역할은 아니다. 이러한 점에서 “모드는 한편으로는 공동체에 기반한 창의적이며 창발적인 게임 콘텐츠의 이용 혹은 그를 통한 새로운 창조와 생산의 과정이라고 볼 수 있겠지만, 다른 한편으로는 게임개발과 게임 마케팅의 전체 실행과정에 통합되는 자본의 전략적 행위의 결과물(Sotamaa, 2003, p.2)”이다.

적어도 <오블리비언>의 경우에 있어 모드는 게임의 라이프사이클을 연장하는 시장관리 전략의 연장선상에 있어 보이기도 한다. 통상 1년을 넘기기 힘든 비디오게임의 수명이 5년까지 버틸 수 있었던 까닭은 무엇보다 모드의 힘이었다. RPG는 게임 장르의 특성상 개발에 2~3년이라는 상당한 시간이 소요된다. 따라서 기존 시리즈의 소비자를 다음 시리즈의 소비자로 고정하기 위해서는 어떻게

든 그 수명을 연장할 방법을 강구하지 않으면 안 된다. RPG는 익숙해지는 데 상당한 시간이 소요되기 때문에 비교적 높은 충성도를 확보할 수 있지만, 반대로 한 번 잃어버린 소비자를 복귀시키는 일 또한 어렵다는 특성을 가진다. 그러므로 모드를 통한 게임 수명의 연장은 게임 개발사의 입장에서 매우 중요한 시장 관리 도구가 될 수 있다.

‘엘더스크롤’의 게이머들이 보여주는 ‘모드하기’는 기술적 전위가 필연적으로 문화정치적 전위를 초래하지는 않는다는 점을 보여준다. 기술적으로 전위적인 현상이라도 문화정치적으로는 후퇴적일 수 있다. ‘엘더스크롤’의 모드하기의 가장 보편적인 수행방식은 ‘인형놀이’였다. 변태적이며 포르노스러운 모드들에 대한 비판이 있지만, ‘엘더스크롤’의 모드하기는 여전히 ‘오덕’스럽다. ‘엘더스크롤’ 게이머들의 시선은 지극히 ‘남성중심적’이다. 대부분의 게이머들이 남성임에도 게시판을 도배하고 있는 이미지는 ‘혈벗은’ 여캐(여자 캐릭터)의 선정적 포즈들이다. 옷감을 많이 써서 신체를 많이 가릴수록 갑옷의 방어력과 내구성이 떨어지는 것이 ‘엘더스크롤’의 이상한 법칙이다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 모드는 현상적인 차원에서 비디오게임의 능동성과 상호작용성을 보여주는 가장 극명한 문화적 실천의 사례이다. 하지만, 이러한 문화적 실천이 지닌 능동성과 상호작용은 논리적으로 그러한 실천의 문화정치적 의미를 진보적인 것으로 자리 매김 하지는 않는다. 그것은 개발사라는 게임 자본에 의해 구성된 텍스트를 임의로 개조하고 변경함으로써 새로운 놀이와 유희의 수준을 형성하지만, 이 또한 어떠한 의미에서는 자본과의 관계 속에서 이루어지는 또 다른 방식의 포섭 과정일 수 있다. 그러므로 가장 능동적이며 상호작용적인 미디어-콘텐츠의 사례인 모드는 진보적 문화정치의 과정에서 특권적인 의미를 획득하지 못한다. 대중문화가 ‘투쟁의 장’으로 언급되듯, 모드하기의 의미 또한 ‘투쟁’을 통해 (재)배치되는 것이다.

■ 참고문헌

- 뉴먼, 제임스 (2008). 박근서 외 역. 『비디오게임』. 커뮤니케이션북스.
 러시코프, 더글라스 (1998). 김성기 역. 『카오스의 아이들』. 민음사.
 레비, 스티븐. 김동광 역 (1996). 『해커 그 광기와 비밀의 기록』. 사민서각.
 마노비치, 레프 (2004). 서정신 역. 『뉴미디어의 언어』. 생각의 나무.
 박근서 (2009). 『게임하기』. 커뮤니케이션북스.
 박상우 (2000). 『게임, 세계를 혁명하는 힘』. 씨엔씨미디어.
 볼터, 제이 데이비드 & 그루신, 리처드 (2006). 이재현 역. 『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 커뮤니케이션북스.
 윤태진 외 (2008). 『게임연구의 키워드』. 아메바.
 장우호 (2006). 컴퓨터 게임 창작의 이원적 혁신 네트워크 모형. 『사이버커뮤니케이션학보』, 제20호(2006-4), 331~374.
 전경란 (2005). 『디지털 게임의 미학: 온라인게임 스토리텔링』. 살림.
 터클, 세리 (2003). 최유식 역. 『스크린 위의 삶: 인터넷과 컴퓨터 시대의 인간』. 민음사.
 프라스카, 곤살로 (2008). 김겸섭 역. 『억압받는 자들을 위한 비디오게임』. 커뮤니케이션북스.
 Barthes, Roland (1978). tr. by Stephen Heath. *Image, Music, Text*. Hill and Wang.
 Chick, Tom (2004). Shoot Club: The DOOM 3 Review. <http://www.quartertotothree.com/inhouse/columns/86>

- Deuze, M., Martin, C. B., Allen, C. (2007). The Professional Identity of Gameworkers. *Convergence*, 13(4), 335~353.
- Harries, dan (2002). *The Book of New Media*. BFI.
- Holmes and Pellegrini (2005). Children's Social Behavior During Video Game Play. in Raessens and Goldstein eds.(2005) *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. 133~144.
- Humphreys, S., Fitzgerald, B., Banks, J., & Suzor, N. (2005). "Fan-based production for computer games: user led innovation, the 'drift of value' and intellectual property right." *Media international australia: incorporating Culture and Policy*(114), 16~29.
- Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, Henry(2003). *Retbinking Media Change: The Aesthetics of Transition. Media in transition*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Jull, Jesper (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Marshall, P. D. (2004). *New Media Cultures*. Arnold.
- Morris, S. (2003). Wads, bots, and mods: Multiplayer FPS games as co-creative media. In M. Copier (Ed.), *Level up: Digital Games Research Conference*. Utrecht, Holland: Universiteit Utrecht.
- Murray, Janet (1998). *Hemlet on the Holodeck: The Future of narrative in cyberspace*. The MIT Press.
- Newman, James (2008). *Playing with Videogames*. Routledge.
- Nieborg, D. (2004.) Am I mod or not? An analysis of first person shooter modification culture. In Creative Gamers Seminar-Exploring Participatory Culture in Gaming, Tampere, Finland: University of Tampere.
- Rakow, Lana (1999). The Public at the Table: From Public Access to Public Participation. *New Media & Society* 1999-1, 74~82.
- Rutter, J. & Bryce, J. (2006). *Understanding Digital Games*. Sage.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2003). *Rules of Play*. The MIT Press.
- Sotamaa, O. (2003). Computer game modding, intermediality and participatory culture. Tampere, Finland: University of Tampere. http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/coursepack2009/Sotamaa_modding.pdf
- Sotamaa, Olli et al. (2005). The Role of Players in Game Design: A Methodological Perspective. in Proceedings of the 6th DAC Conference (1.-3.12.2005). IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2005, 34~42.

(투고일자: 2011.2.23, 수정일자: 2011.7.22, 게재확정일자: 2011.7.26)

ABSTRACT

Modding Culture: A Study on Gamer's Cultural Practices

Keun Seo Park*

The purpose of this study is to investigate the meaning of cultural practices of videogame audience with 'mod'. Videogame audience members are recognized as very active and interactive beings compared with other interpretive media audience members. Especially mod is one of the most dramatic cultural situation of videogame. It's very prominent properties are 'activity' and 'interactivity'. Videogame audience members, so called 'gamers' modify videogame software as their own sake and use it as their own intention. Modifying and playing with videogame, or 'modding' is very strong cultural program of gamer. Mod is one of avant-garde technology but its practice is not always radical. I observed practices of the members of Naver cafe 'Elderscroll' playing <Elder Scroll IV: Oblivion>. They used mods of <Oblivion> for their phallogocentric desire. And they construct a hierarchical and top-down membership. So advanced technology and cultural media and text from it does not assure the same advanced contents.

Keywords: Videogame, Gamer, Mod, Modding, Elder Scrolls

* Associate Professor, School of Journalism and Advertising Catholic University of Daegu